(19)

SUOMI - FINLAND
(FI)

PATENTTI- JA REKISTERIHALLITUS
PATENT- OCH REGISTERSTYRELSEN
FINNISH PATENT AND REGISTRATION OFFICE

(10) **FI 904153 A7**

(12) **JULKISEKSI TULLUT PATENTTIHAKEMUS**
PATENTANSÖKAN SOM BLIVIT OFFENTLIG
PATENT APPLICATION MADE AVAILABLE TO THE PUBLIC

(21) Patenttihakemus - Patentansökan - Patent application 904153

(51) Kansainvälinen patenttiluokitus - Internationell patentklassifikation - International patent classification
A63F 1/00

(22) Tekemispäivä - Ingivningsdag - Filing date **22.08.1990**

(23) Saapumispäivä - Ankomstdag - Reception date **22.08.1990**

(41) Tullut julkiseksi - Blivit offentlig - Available to the public **24.02.1991**

(43) Julkaisupäivä - Publiceringsdag - Publication date **13.06.2019**

(32) (33) (31) Etuoikeus - Prioritet - Priority

23.08.1989 US 398172

(71) Hakija - Sökande - Applicant

1 •**Lamle, Stewart Milton,** 3 Fordham Hill Oval, Suite 15F Bronx, N.Y. 10468, USA, AMERIKAN YHDYSVALLAT, (US)

(72) Keksijä - Uppfinnare - Inventor

1 •**Lamle, Stewart Milton,** USA, AMERIKAN YHDYSVALLAT, (US)

(74) Asiamies - Ombud - Agent

Kolster Oy Ab, Salmisaarenaukio 1, 00180 Helsinki

(54) Keksinnön nimitys - Uppfinningens benämning - Title of the invention
Kaksipuolisia peliosia käsittävä peli
Dubbelsidiga speldelar omfattande spel

Kaksipuolisia peliosia käsittävä peli

Tämä keksintö koskee tiettyä määrää tasaisia, pinottavia peliosia, joita voidaan käyttää tiettyä peliä pelattaessa.

Pelit, joissa käytetään tasaisia, pinottavia osia, tunnetaan jo hyvin ennestään. Tällaiset pelit käsittävät tavallisesti kortteja tai laattoja, joiden toisessa pinnassa on merkkejä, joita käytetään pelin muiden korttien tai laattojen kanssa. Koska merkit ovat vain toisella puolella jokaisessa peliosassa, niillä pelattavien pelien määrä on rajoitettu: ja se yllätysmomentti, joka syntyy, kun merkkejä on osien molemmilla puolilla, jää tällöin pois.

Aikaisempi US-patentti 4 570 940/Lamle koskee domino-peliä, jossa peliin liittyvät merkit on sijoitettu pelinappuloiden molempiin pintoihin. Jokaisessa pelinappulassa on oma merkkiyhdistelmänsä, ja pelinappuloiden kokonaismäärä on (N) (N+1)/2. Tätä Lamlen kehittämää peliä pelattaessa tarkkaavainen pelaaja voi jokaisen pelinappulan merkkiyhdistelmän perusteella päätellä, mitkä pelinappulat on jo pelattu ja arvioida melko tarkasti, mitä pelinappuloita käytetään tämän jälkeen pelissä. Tämä Lamlen kehittämään peliin liittyvä piirre muodostaa tiettyjä pelejä, myös uhkapelejä pelattaessa tietyn epäkohdan. Näin ollen tarvitaankin sellainen pelirakenne, jolle eliminoidaan edellä mainitut epäkohdat.

Käsiteltävän keksinnön mukaan on kehitetty sellainen peli, jossa käytettävien osien molemmilla puolilla on peliin liittyvät merkinnät. Osien määrä on $(N)(N+1)/2 + N(N-1)/2 = N^2$; ja jokainen merkkiyhdistelmä esiintyy osissa kaksi kertaa lukuunottamatta kaksoismerkkiyhdistelmiä, jotka esiintyvät niissä vain kerran.

Käsiteltävän keksinnön eräänä tavoitteena on siis saada aikaan sellainen peli, jonka peliosien molemmissa pinnoissa on merkinnät.

Lisäksi keksinnön tavoitteena on saada aikaan sellainen peli, jossa tietyt merkkiyhdistelmät esiintyvät useammin kuin kerran.

Keksinnön näitä ja myös muita tavoitteita esitellään seuraavassa yksityiskohtaisessa selostuksessa, jossa viitataan oheisiin kuvioihin, joissa olevat ja selostuksessa käytetyt viitenumerot tarkoittavat samoja tai vastaavia osia.

Kuvio 1 on etukuva tyypillisestä peliosasta keksinnön mukaisessa laatoilla pelattavassa pelissä, ja

kuvio 2 esittää kuvion 1 mukaisen osan toista puolta.

Kuviossa 1 esitetty peliosa on merkitty viitenumerolla 10. Se on pääasiassa suorakaiteen muotoinen ja tasainen ja se voidaan pelaamisen helpottamiseksi pinota. Peliosa voidaan valmistaa muovista, puusta, kivestä, kartongista tai muusta vastaavasta materiaalista. Osan pinta on sileä ja se voidaan haluttaessa maalata tai jättää käsittelemättä. Osassa 10 on etupinta 11, ja sen vasemmassa yläkulmassa ja oikeassa alakulmassa on merkit 12. Tällaiset merkit 12 voivat olla numeroita, kirjaimia, symboleita tai värejä, joiden avulla pelissä käytettävät osat voidaan erottaa toisistaan. Eräässä suositettavassa rakenteessa käytetyt symbolit ovat numeroita 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 ja 10.

Kuvio 2 esittää kuvion 1 mukaisen peliosan kääntöpuolta 13. Sen vasemmassa yläkulmassa ja oikeassa alakulmassa on merkit 14. Merkit 14 voivat olla numeroita, kirjaimia, symboleita tai vastaavia ja ne valitaan samasta merkkiryhmästä, joka käsittää peliosan etupinnassa olevat merkti 12. Suositettavassa rakenteessa merkit 14 voivat käsittää jonkin seuraavista symboleista: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 ja 10.

Peliosien etu- ja takapinnan merkkiyhdistelmät valitaan niin, että jokainen merkkiyhdistelmä esiintyy pelissä kaksi kertaa lukuunottamatta kaksoismerkkiyhdis-

telmiä, jotka esiintyvät vain kerran. Kaksoismerkkiyhdistelmässä sama merkki on peliosan kummallakin puolella.

Suositettavan rakenteen mukaan pelin merkkimuotojen lukumäärä on N, ja peliin kuuluvien osien kokonaismäärä on (N) (N+1)/2+(N)(N-1)/2 = N^2. Jos N = 10, peliin kuuluvien osien määrä on (10)(11)/2+(10)(9) = 55 + 45 = 100 = N^2.

Pelissä esiintyvät merkkiyhdistelmät esitetään seuraavassa taulukossa.

Etupuoli

Kääntöpuoli	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1/1	1/2	1/3	1/4	1/5	1/6	1/7	1/8	1/9	1/10
2	2/1	2/2	2/3	2/4	2/5	2/6	2/7	2/8	2/9	2/10
3	3/1	3/2	3/3	3/4	3/5	3/6	3/7	3/8	3/9	3/10
4	4/1	4/2	4/3	4/4	4/5	4/6	4/7	4/8	4/9	4/10
5	5/1	5/2	5/3	5/4	5/5	5/6	5/7	5/8	5/9	5/10
6	6/1	6/2	6/3	6/4	6/5	6/6	6/7	6/8	6/9	6/10
7	7/1	7/2	7/3	7/4	7/5	7/6	7/7	7/8	7/9	7/10
8	8/1	8/2	8/3	8/4	8/5	8/6	8/7	8/8	8/9	8/10
9	9/1	9/2	9/3	9/4	9/5	9/6	9/7	9/8	9/9	9/10
10	10/1	10/2	10/3	10/4	10/5	10/6	10/7	10/8	10/9	10/10

Taulukosta voidaan nähdä, että kaksoismerkkiyhdistelmät 1/1, 2/2 ja niin edelleen esiintyvät vain kerran, kun taas kaikki muut merkkiyhdistelmät esiintyvät kaksi kertaa. Jokainen merkki esiintyy pakassa 2N kertaa.

Esimerkkinä voidaan mainita, että seuraavaa peliä voidaan pelata edellä selostettua peliyksikköä käyttämällä. Pelin tavoitteena on arvata kahta korttia käytettäessä, kummanko kortin alapinnassa on suurempi luku. Tällöin on kolme mahdollisuutta: kortti "A", kortti "B" tai tasatulos.

Jakaja jakaa korttipakasta pöydälle kaksi korttia näyttämättä tällöin korttien alapintoja. Korttipinossa voi olla useita pakkoja, jotka on sekoitettu keskenään. Pelaajat voivat panna tietyn pelipanoksen sen kortin eteen, jonka toisella puolella he uskovat olevan suuremman luvun, ja useat pelaajat voivat esittää panoksensa samalla kortilla. Pelaajat panevat panoksensa korttien väliin, jos

he uskovat, että molempien korttien toisella puolella on sama luku.

Panoksia voidaan panna siihen saakka, kunnes jakaja ilmoittaa "kaikki panokset pöydässä".

Tämän jälkeen jakaja kääntää kaksi korttia ympäri ja näyttää kummankin kortin alapinnan. Jakaja kerää hävinneet panokset ja maksaa voitot. Kun osa pinosta on käytetty, koko pino sekoitetaan sekä normaaliin tapaan että siten, että korttien ylä- ja alapinnat sekoittuvat keskenään.

Edellä esitetystä keksintöä koskevasta selostuksesta alan asiantuntijat voivat todeta, että siihen nähden voidaan tehdä erilaisia muutoksia ja muunnelmia. Esimerkiksi korttien etu- ja takapinnassa olevien keskustatietokoneeseen ohjelmoitujen lukujen ei tarvitse vastata tarkasti sekoitettua pakkaa, vaan alapinnoissa olevat luvut voidaan määrätä keskustatietokoneella etukäteen määrätyn voittoasteen laskemiseksi. Lisämuunnelmiin kuuluvat muunlaisten merkkien ja muiden merkkinumeroiden käyttö.

Näissä kaikissa muodoissa peliosien vastakkaisilla puolilla olevat merkit vaihtelevat edellä selostetulla tavalla, jolloin voidaan pelata samantyyppisiä pelejä kuin suositettavaa pelirakennetta sovellettaessa.

Alan asiantuntijat voivat todeta mahdollisuuksia muihin muutoksiin ja muunnelmiin, joiden on tarkoitettu kuuluvan oheisissa patenttivaatimuksissa rajattuun keksinnön suojapiiriin.

Patenttivaatimukset:

1. Peli, jossa on useita erillisiä peliosia, joissa on niiden ensimmäisellä ja toisella vastakkaisella puolella pelimerkkejä merkkiyhdistelmän muodostamiseksi, jolloin peliosissa käytetään N kappaletta merkkimuotoja ja N on yhtä suuri tai suurempi kuin 3, t u n n e t t u siitä, että kaikki mahdolliset merkkiyhdistelmät, joissa käytetään N kappaletta merkkimuotoja, esiintyvät pelissä kaksi kertaa lukuunottamatta kaksoismerkkiyhdistelmiä, joissa peliosan molemmilla puolilla on sama merkki, jokaisen kaksoismerkkiyhdistelmän N kappaletta merkkimuotoja käsittävässä yksikössä esiintyessä kerran pelissä.

2. Patenttivaatimuksen 1 mukainen peli, t u n n e t t u siitä, että kaksoismerkkiyhdistelmän käsittävien peliosien määrä on N.

3. Patenttivaatimuksen 2 mukainen peli, t u n n e t t u siitä, että sen peliosien kokonaismäärä on N^2.

4. Patenttivaatimuksen 3 mukainen peli, t u n n e t t u siitä, että jokainen merkki esiintyy pakassa 2N kertaa.

5. Peli, jossa on useita erillisiä peliosia, joissa on niiden ensimmäisellä ja toisella vastakkaisella puolella pelimerkkejä merkkiyhdistelmän muodostamiseksi, jolloin peliin kuuluvissa osissa käytetään N kappaletta merkkimuotoja ja N on yhtä suuri tai suurempi kuin kolme, t u n n e t t u siitä, että peliosat on rajattu

a) ensimmäiseksi peliosista koostuvaksi ryhmäksi, jolloin ensimmäisen ryhmän jokaisessa osassa on merkkiyhdistelmä, joka on ainoa ensimmäisessä ryhmässä, ja ensimmäisen ryhmän osien kokonaismäärä on (N)(N+1)/2 ja

b) toiseksi peliosista koostuvaksi ryhmäksi, jolloin toisen ryhmän jokaisessa osassa on merkkiyhdistelmä, joka on ainoa toisessa ryhmässä, eikä toisessa ryhmässä ole sellaisia peliosia, joiden molemmilla puolilla on

sama merkki, ja jolloin toisen ryhmän osien kokonaismäärä on (N) (N-1)/2.

6. Patenttivaatimuksen 5 mukainen peli, t u n n e t t u siitä, että kaikki toisen ryhmän merkkiyhdistelmät esiintyvät myös ensimmäiséssä ryhmässä.

7. Patenttivaatimuksen 6 mukainen peli, t u n n e t t u siitä, että ensimmäisen ryhmän N osaa on varustettu niiden molemilta puolilta samalla merkillä.

8. Patenttivaatimuksen 7 mukainen peli, t u n n e t t u siitä, että peliosien kokonaismäärä on N^2.

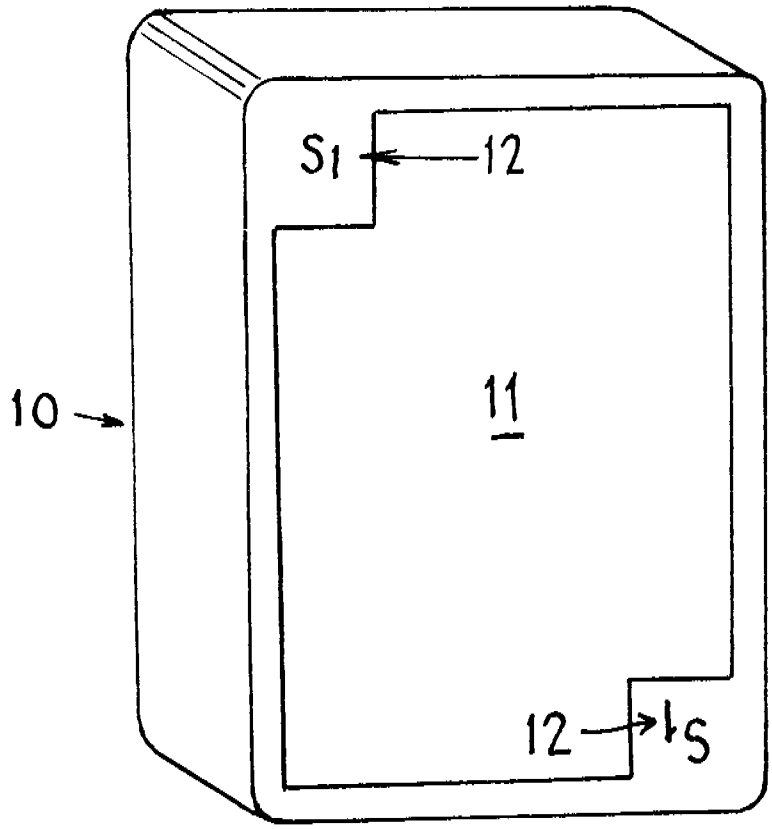


Fig.1

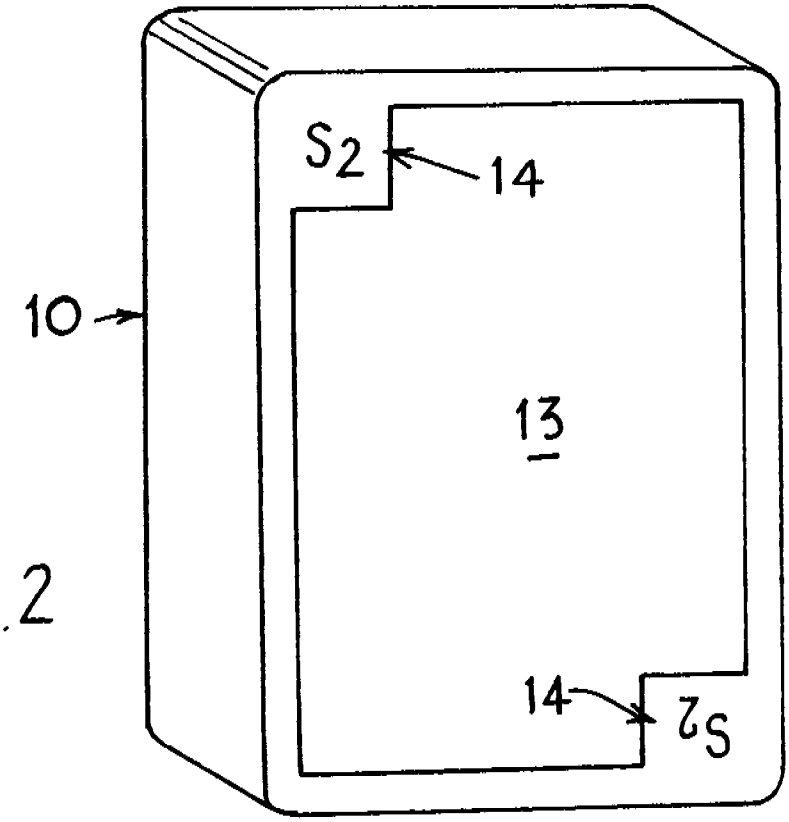


Fig.2

ei tarkistettu Suomessa

≙ US 4998737, A63F 1/00

ref. US, EP

Hak.n:o 904153

Viitejulkaisuja - Anförda publikationer

Julkisia suomalaisia patenttihakemuksia: - Offentliga finska patentansökningar:

Hakemus-, kuulutus- ja patenttijulkaisuja: - Ansökningspublikationer, utläggnings- och patentskrifter:

FI

CH

DE

DK

FR

GB 1571939
2093707

NO

SE

US 4570940, 4588193, 4428582
4741540 4525096
4355812 4257611
383945

Merkitse hakemusjulkaisun (esim. saksal. Offenlegungsschrift) numeron eteen H ja vastaavasti kuulutus- ja patenttijulkaisun numeron eteen K ja P.

Käänn. Vänd

EP

WO

BE -A- 870 137

Muita julkaisuja: - Andra publikationer:

10.3.93 S.T.

Allekirjoitus